
DIBUJANDO HENTAI
6
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
+ de 18 años
$20.00
prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
AHORA CON MÁS PÁGINAS
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
Belmont
TOMO 6
DISEÑO DE PERSONAJES 1
CHICAS
Anatomía
MANOS
Clases de color
TRASPARENCIAS
Posiciones eróticas
LA YEGUA INVERTIDA
PARA MAYORES DE 18 AÑOS


Belmont



Crear es una parte importante de la mente humana. Siempre estamos planeando, imaginando, pensando. Podemos tener mil ideas en nuestra cabeza, y como dibujantes usar esas ideas para crear historias, lugares y personajes, que pueden ser un reflejo directo de todos nuestros pensamientos. No es fácil aclarar una idea, ya que en nuestra mente hay más de una y se mezclan con otras.

Lograr concretar esa idea nos permite diseñar a los personajes que necesitamos, y eso es algo que veremos en este número, que espero sea de su agrado... Así que tomemos papel y lápiz y comencemos a maquilar esos personajes.

ÍNDICE





Directorio
Revista

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director
A. Pasos
Asistente
[illegible]

Diseño de Interiores
[illegible]

Cómic
Nostenka

Clases de Dibujo
José Luis Belmont Pasos
R. N. Cristóbal
Nostenka
Zapun Kyoto

Colaboradores
[illegible]

Portada
José Luis Belmont

Corrección de Estilo
[illegible]

Directorio
Editorial

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

[illegible]
Dirección Administrativa

[illegible]
Dirección de Operaciones

[illegible]
Dirección de Circulación



Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD
[illegible]

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
[illegible]

SUSCRIPCIONES
[illegible]

DIBUJANDO HENTAI No. 6 Publicación Mensual Septiembre 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: Editorial Esfuerzo, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

Cuando te inicias en el mundo del dibujo, y tienes la oportunidad de crear tus primeras historietas, uno de los errores más frecuentes (esto incluso les pasa a los profesionales, no se preocupen) es dibujar a todos los personajes muy parecidos. Seguramente no lo notarás hasta que alguien te pregunte ¿y... quién es quién? o ¿es hombre o mujer? Lo que te hará sentir fatal, ya que tu juras y perjuras que es imposible confundirlos.

Para que esto no te suceda, debemos darle a cada personaje una personalidad y un físico único de acuerdo a su papel en la historia. Para ello, en este número vamos a irnos al inicio, al momento de bocetar lo que será tu personaje (primero veremos a las chicas).

Con los primeros trazos debes ser capaz de crear un personaje que inequivocamente será una chica cute, una chica sexy, una super chica, de acuerdo con su morfología, es decir, con su tipo físico y la forma que esto determina su caracter.

Primero veremos un cuerpo normal, "promedio" por llamarlo de alguna manera, el cual nos servirá de punto de partida y comparación. Será a partir de este cuerpo como, efectuando pequeñas variaciones, podrás crear personajes definidos.

Un elemento vital para lograr los cambios es trabajar en el ancho de los hombros, las caderas y la relación entre estas dos medidas.

Veremos algunos ejemplos para que lo visualices mejor:



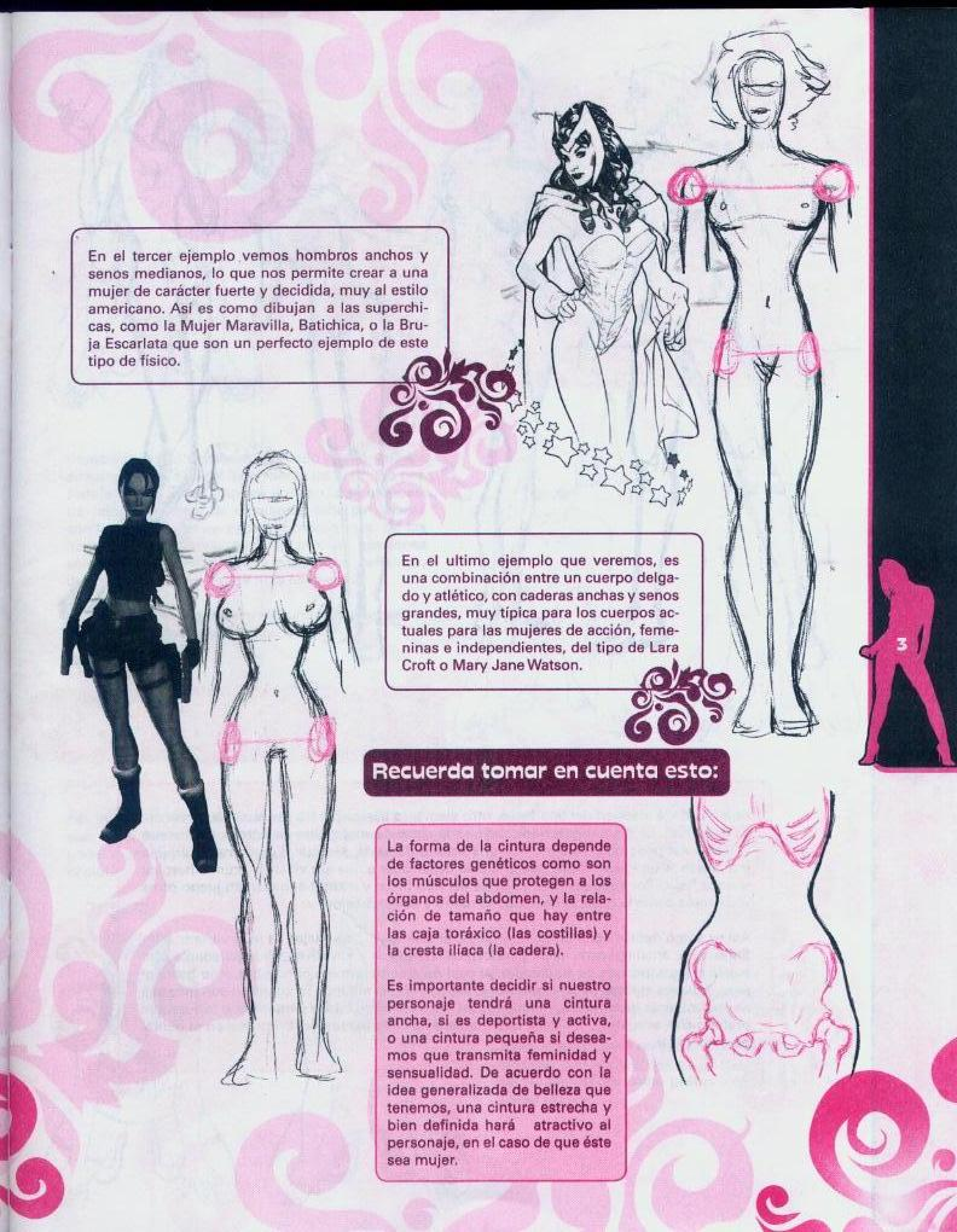
En el primer ejemplo tenemos hombros y caderas estrechas, lo que nos dará un cuerpo estilizado, propio del estilo manga, es decir, la clase de cuerpo que la atribuyes a una chica joven, alegre, activa, generalmente en edad escolar o una muchacha adulta con personalidad suave y romántica, e incluso frágil. Como cualquiera de las Sailor Scout ejemplificaría esto a la perfección.

En el segundo ejemplo tenemos hombros angostos y caderas anchas, además de los senos grandes, lo que nos servirá para representar a una chica muy sexy y femenina, o si es una villana podría ser una "femme fatal", del tipo que vuelve loco a los hombres. Este estereotipo de mujer es uno de los más usados en el hentai, y una representante digna de este tipo es Jessica Rabbit.



DISEÑO DE PERSONAJES 1 CHICAS

Por Mono y Nastienka



En el tercer ejemplo vemos hombros anchos y senos medianos, lo que nos permite crear a una mujer de carácter fuerte y decidida, muy al estilo americano. Así es como dibujan a las superchicas, como la Mujer Maravilla, Batichica, o la Bruja Escarlata que son un perfecto ejemplo de este tipo de físico.

En el ultimo ejemplo que veremos, es una combinación entre un cuerpo delgado y atlético, con caderas anchas y senos grandes, muy típica para los cuerpos actuales para las mujeres de acción, femeninas e independientes, del tipo de Lara Croft o Mary Jane Watson.

Recuerda tomar en cuenta esto:

La forma de la cintura depende de factores genéticos como son los músculos que protegen a los órganos del abdomen, y la relación de tamaño que hay entre las caja toráxico (las costillas) y la cresta ilíaca (la cadera).

Es importante decidir si nuestro personaje tendrá una cintura ancha, si es deportista y activa, o una cintura pequeña si deseamos que transmita feminidad y sensualidad. De acuerdo con la idea generalizada de belleza que tenemos, una cintura estrecha y bien definida hará atractivo al personaje, en el caso de que éste sea mujer.



Además de la elección del tipo físico, otro elemento básico para crear nuestro personaje es la actitud. La actitud adecuada definirá la clase de mujer que queremos en nuestra historia. Así podemos dibujarla con una actitud decidida, sensual, juguetona o coqueta y tendremos una base sólida sobre la cual desarrollar a nuestra villana, víctima, heroína o chica fresa. Por supuesto que además del tipo físico y actitud entraran en juego otros elementos como la ropa, el peinado, su rostro y sus expresiones.

Así es como dentro del mundo del manga, el diseño de personajes es muy variado e infinito, cada artista plasma ideas y conceptos complejos y atractivos, cada personaje esta sujeto a los caprichos de su creador, el cual no solo determina el nombre, sino hasta el sexo. Muchos autores no solo deciden el aspecto físico, algunos se adentran aun más allá de las fronteras de la mente, definiendo su personalidad, fobias y traumas, e incluso sus preferencias sexuales y fetiches, que marcaran a cada personaje. Cosa que en el hentai no debe faltar.

Ya hemos visto que podemos observar, inspirarnos en nuestro alrededor para sacar ideas. Podemos adaptar cosas que vemos para poder realizar algo nuevo e interesante. También podemos hacer uso de las diferencias físicas, y la principal es el sexo, definiendo si el personaje es femenino o masculino, pero en ocasiones algunos autores hacen una mezcla extraña de estos, logrando sacar personajes muy andróginos, (esto quiere decir que ese individuo no tiene rasgos ni masculinos ni femeninos, quedando en un termino medio, muchos consideran a este tipo de personajes atractivos) que nos dejan muchas veces la duda de, ¿es hombre o mujer? O en todo caso hacen uso de personajes que tienen órganos sexuales masculinos y femeninos, llamados hermafroditas. También podemos hacer uso de expresiones, que caractericen a ese personaje que estamos elaborando, tal vez un tipo de mirada, la forma de la sonrisa, explotando al máximo los rasgos de su rostro.

Como vez, no sólo es hacer un lindo dibujo, puedes adentrarte más allá del inconciente de tu propio personaje, así es como empieza a maquilarse en nuestra retorcida mente de dibujantes esos personajes con los que queremos expresar mucho más, así los hacemos interesantes, pero en muchas ocasiones sólo debemos tomar lápiz y papel para definirlos, dejando que salgan de esa hoja en blanco.

Pero en el caso de que se te dificulte hacer tus personajes sigue estos sencillos pasos:



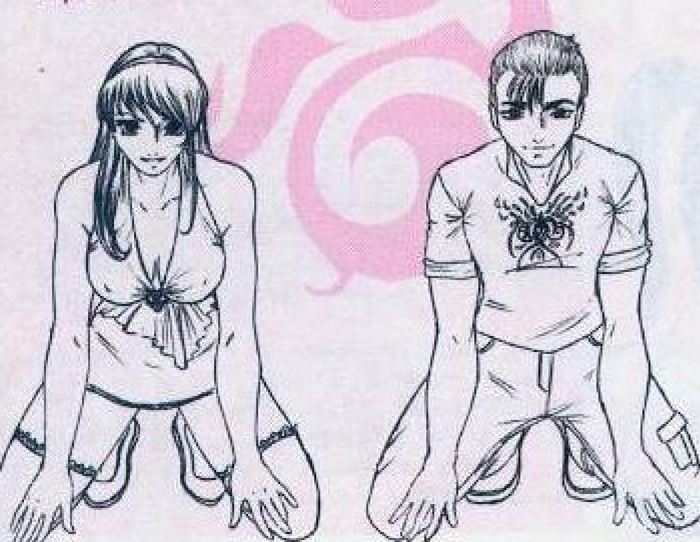


OBSERVA

Observa a las personas que pasan por la calle, cada una es única y puede tener características que te resulten interesantes y puedas usar.

ADAPTA

Esa imagen que acabas de observar la puedes cambiar, adaptarla a tus necesidades. Esto te permitirá poder crear de algo que ya estaba ahí y lo podemos explotar.



USA LAS DIFERENCIAS

Definiendo ya parte de la idea decide el sexo... así como sus preferencias sexuales, heterosexual, homosexual, bisexual, en el hentai debes recordar que esto define en gran parte a muchos personajes.

CARACTERÍSTICAS

Podemos empezar a definir ciertas características, tipo de pelo, color de ojos, estatura, complexión, peso y medidas, si ya saben busto-cintura, cadera.

Estas cuatro partes empiezan a darle vida a nuestra creación, pero aún falta pulir esa idea, agregando características como gestos u expresiones, así como la ropa.

Ya definimos que el personaje sea femenino, ubicamos perfectamente las características de un cuerpo de mujer, los senos, las caderas. La cintura podemos empezar a darle una personalidad al personaje uniendo alguna expresión así como su estilo, empezando por el cabello.

Sí, aunque no lo creas, los rasgos del rostro y la forma del cabello dicen mucho por sí sólo, y pueden reforzar la actitud del personaje. Así es como, por ejemplo, el rostro de arriba puede verse completamente distinto, no sólo por el aspecto sino por la actitud. Dando una apariencia tierna, sexy, coqueta o atrevida.

Como vez, éstos seis peinados distintos tienen una función aparte de sólo hacer que se vea bonita la chica.







Ya teniendo el modelo de cuerpo, podemos empezar a definir al personaje, ¿recuerdas a esta chica? Si es la chica inocente de que mujer del número uno de *Dibujando Hentai*.

Como vez, al diseñarla definimos perfectamente bien su anatomía, que es voluptuosa pero delgada a la vez. Sus suculentos senos y amplias caderas son la atraccion principal, pero su actitud es coqueta y sencilla, es inocente, casi infantil, esto lo notamos por la posición del cuerpo y la expresión de su rostro.

Una chica atractiva puede plasmar su imagen y proyectar una actitud. Esta chica también ya la vimos, su actitud es seductora, invita a la intimidad; su expresión es de "quiero contigo y quiero hacer de todo"...

Reforzamos esta idea ya con la ropa, con un súper escote que no deja nada a la imaginación, así como esa increíble minifalda que deja ver sus torneados muslos.

Te recomendamos que explotes al máximo a los personajes femeninos en el hentai, después de todo son el atractivo visual de este género y esto lo aprovechas al máximo con el tipo de ropa que tu elijas para cada personaje.



Pero no debes olvidar que cada personaje se debe ver distinto. Puedes hacer distintos tipos de cuerpos, con caderas amplias o más estrechas. Existen distintos tamaños de senos, por si no lo has notado no todos son grandes; además, una de las principales características que te ayudan a identificar a los personajes es el cabello, así es como en una imagen en conjunto puedes identificarlas.

Recuerda observar y adaptar. Ve las características que te sirven del mundo que te rodea y úsalos. Así es como podrán salir de esa hoja de papel de personajes que al lector engancharán y fascinarán. Usa accesorios y detalles que los hagan únicos.

Manos y Arte: TIPOS DE TELAS

Por Zayuri Kyoto

Bienvenidos a su nueva sección *Manos y Arte*, en la que veremos tipos de telas. Cuando hablamos de tela nos referimos a una estructura laminar flexible, resultante de la unión de hilos o fibras entrelazados o unidos por diferentes medios. Esta es la definición muy científica, pero en realidad cuando hablamos de telas nos referimos a la ropa realizada con diferentes tipos de tela, que es lo que vamos a ver en esta guía

En el hentai las telas juegan un papel muy curioso, son como parte del juego erótico. Ciertas telas ocasionan reacciones; sus texturas pueden ocasionar excitación a la pareja, ya que estimulan el órgano sexual más grande de nuestro cuerpo, la piel.

Pero también estimulan visualmente, la combinación del tipo de ropa y la tela con la que está hecha, pueden ser un buen incentivo y eso el dibujante hentai lo debe aprovechar.

La mayoría de las telas se sacan del pelaje de animales, y en el caso del algodón de una planta, pero ya existen telas sintéticas que pueden dar texturas interesantes.

Mis queridos Henati Pervers se han de preguntar por qué tanta historia y términos si es sólo tela, pues es mucho mejor un buen dibujante no sólo por su trazo, sino también por todo lo que sabe. Así que checa los tipos de tela que continuación te presentamos, para que las sepas plasmar y vestir a tus bellezas hentai.

Te daremos algunos tipos de telas y sus usos:

SEDA

La seda es un material muy utilizado, tanto que no podemos si quiera dejar de mencionar su historia; la seda se utiliza desde sabanas hasta en ropa interior.

Según la historia, dice que la seda se descubrió en el siglo XXVII a.C. En algunos escritos de Confucio se relata cómo un capullo cayo en la taza de te de la emperatriz Leizu, de 14 años, descubrió el hilo del capullo y lo comenzó a desenrollar. Viendo esto lo tejió, comenzó a criar a los gusanos de seda y enseñó a a criarlos; así es como surgió la sericultura.

El secreto de la seda fue guardado celosamente durante más de 3,000 años. La emperatriz Leizu pasó a ser una deidad conocida como "La Diosa de la Seda".

La seda se caracteriza por ser una tela muy flexible y suave. Es muy utilizable en casi todo tipo de ropa. La puedes aplicar para una sensual tanga de seda hasta un negligê, eso dependerá de ti y cómo quieras a tu chica.

No te preocupes por los pliegues, ya que en el próximo número te diremos cómo hacerlos, mientras checamos más tipos de telas y para qué las puedas utilizar.

ACETATO

Tela artificial con apariencia de seda, fabricada con hilos de fibra de acetato de celulosa. No encoge, no destiñe, no se arruga.

Se utiliza principalmente en lencería, blusas, vestidos.



ACRÍLICOS
Tela artificial que semeja al tejido de lana. Colores nítidos. Reemplaza a la tela de lana natural en cualquier tipo de prenda. La puedes utilizar en sacos (no es albur je) faldas, blusas.
ALPACA
Tela fabricada con fibras de lana de la Alpaca. Tejido fino, sedoso y liviano parecida a la lana. Se puede utilizar para realizar suéteres, gorros, abrigos.
Checa cómo la alpaca es parecida a los sueteres tejidos; tiene esa consistencia pesada y abrigadora.
ANGORA (Mohair)
Lana de cabra, suave, brillosa, pelos rígidos.
Suéteres, forros, telas crudas. Material para decoración y combinación en vestidos, sombreros, tapices.
Checa que tiene una textura peluda, puesto que ésta no es tela sino piel, pero muy fina.
ACRÍLICOS
Podemos utilizar el acrílico para un vestido setentero, para una chica que no gusta usar ropa interior.
SEDA
ACRÍLICOS
9



CABRA DE ANGORA

Lana de pelo largo, sedoso y fino que se obtiene de la cabra originaria de Ankora, nombre antiguo de la capital de Turquía. Suave, resistente y lustrosa.

ANGORA

Alfombras, tapicería y cortinas para utilizarlo en muebles o interior de la casa, pero también se puede utilizar en suéteres, gorros y sacos.

Podemos vestir a una gatita muy elegante con un conjunto de angora, NYAN...

Recuerda que la angora no es tela, sino piel peluda, así que si quieres mostrar cualquier textura peluda puedes hacerlo por medio de pequeñas líneas.

Checa a esta chica con un abrigo pesado de alpaca, que tuvo la necesidad de no traer nada abajo, ¿hace calor?

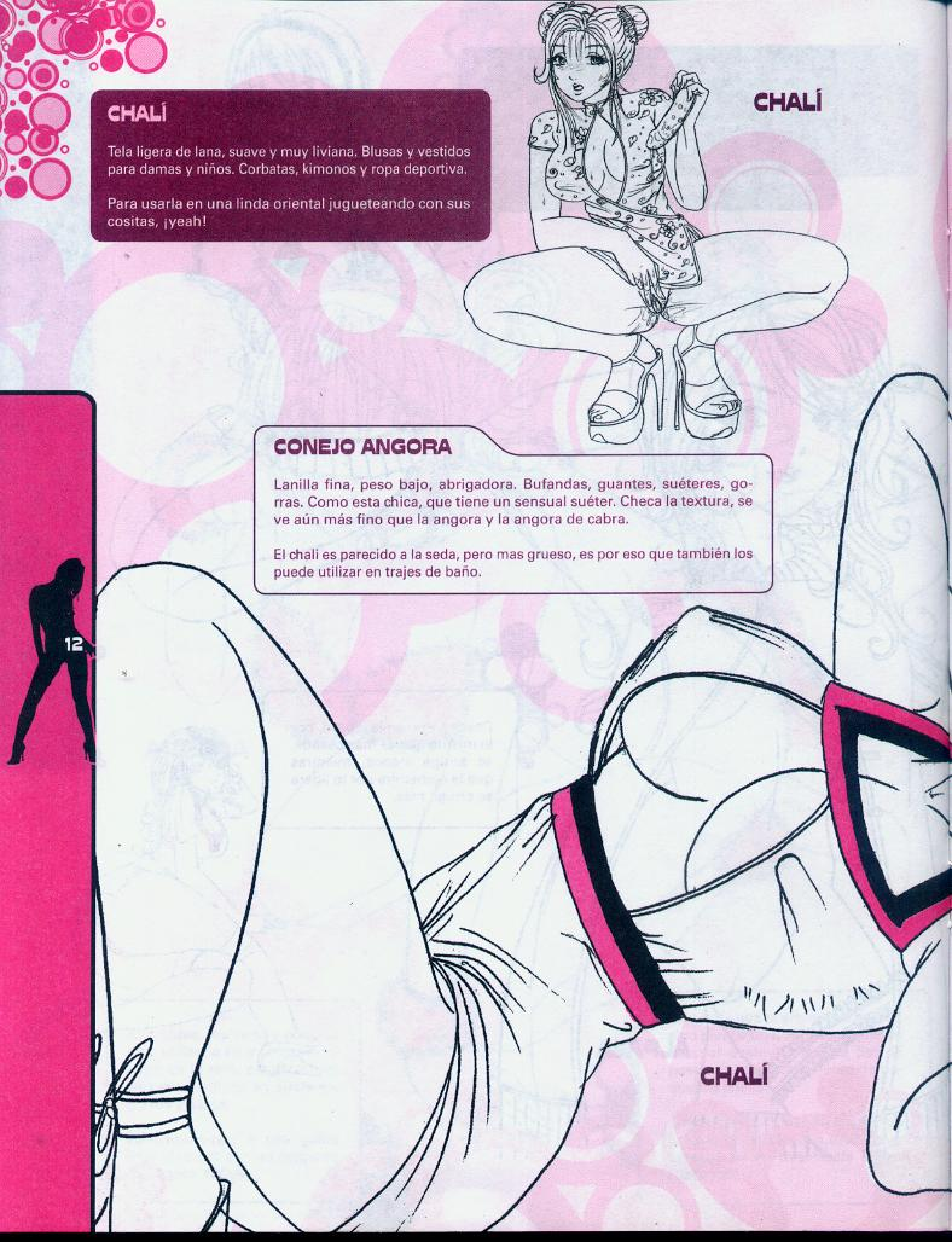


CACHEMIRA

Suave, sedosa, muy liviana y parecida a la seda, pero muy transparente.

Tejidos para suéter y también vestidos para chicas que no usan sostén yomi yomi.

Checa cómo en la alpaca, por lo mismo que es más pesada, se arruga menos, mientras que la cachemira por lo ligera se arruga más.



CHALÍ

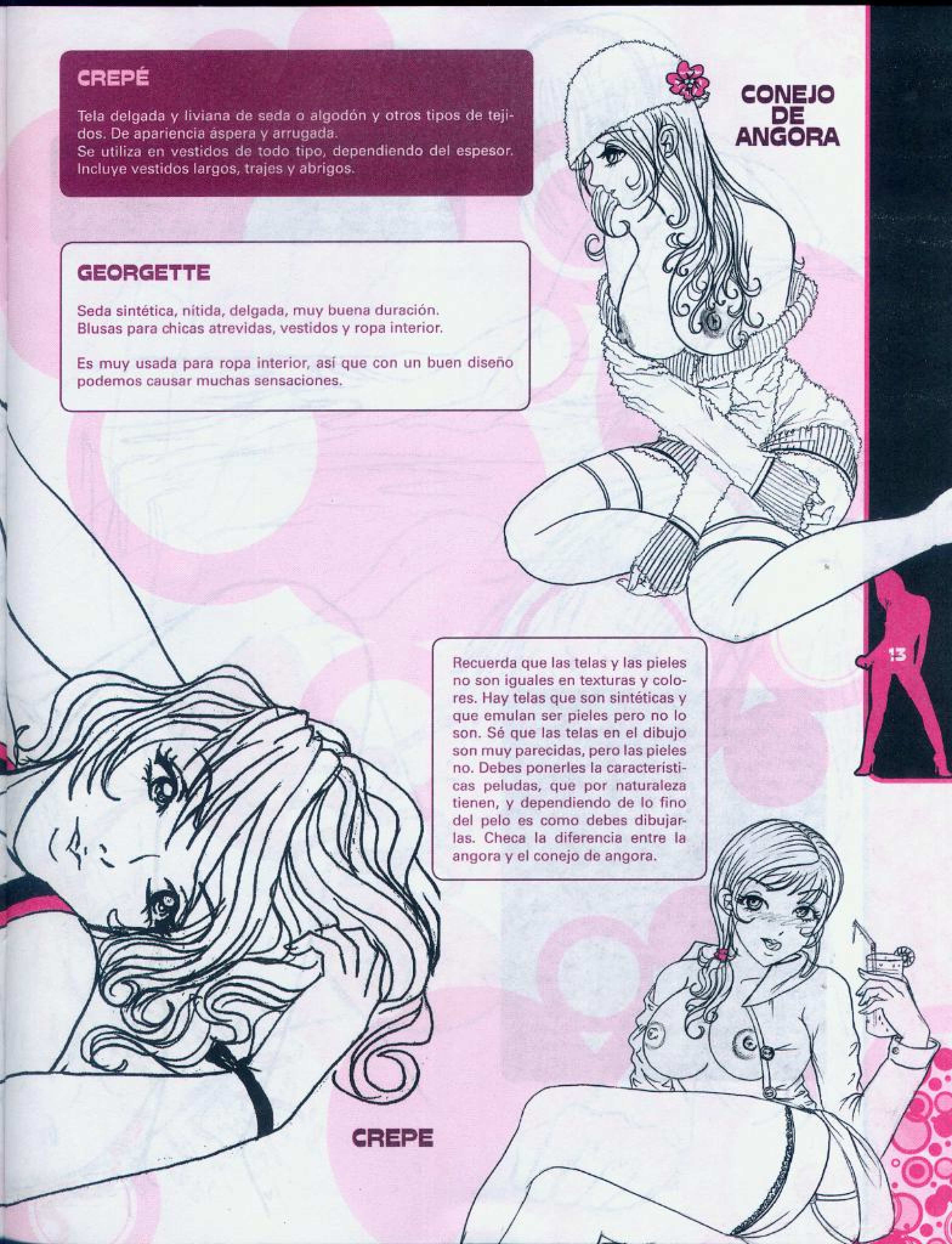
Tela ligera de lana, suave y muy liviana. Blusas y vestidos para damas y niños. Corbatas, kimonos y ropa deportiva.

Para usarla en una linda oriental jugueteando con sus cositas, ¡yeah!

CONEJO ANGORA

Lanilla fina, peso bajo, abrigadora. Bufandas, guantes, suéteres, gorras. Como esta chica, que tiene un sensual suéter. Checa la textura, se ve aún más fino que la angora y la angora de cabra.

El chali es parecido a la seda, pero mas grueso, es por eso que también los puede utilizar en trajes de baño.



CREPÉ

Tela delgada y liviana de seda o algodón y otros tipos de tejidos. De apariencia áspera y arrugada.
Se utiliza en vestidos de todo tipo, dependiendo del espesor. Incluye vestidos largos, trajes y abrigos.

GEORGETTE

Seda sintética, nítida, delgada, muy buena duración.
Blusas para chicas atrevidas, vestidos y ropa interior.

Es muy usada para ropa interior, así que con un buen diseño podemos causar muchas sensaciones.

CONEJO DE ANGORA

Recuerda que las telas y las pieles no son iguales en texturas y colores. Hay telas que son sintéticas y que emulan ser pieles pero no lo son. Sé que las telas en el dibujo son muy parecidas, pero las pieles no. Debes ponerles la características peludas, que por naturaleza tienen, y dependiendo de lo fino del pelo es como debes dibujarlas. Checa la diferencia entre la angora y el conejo de angora.

CREPE

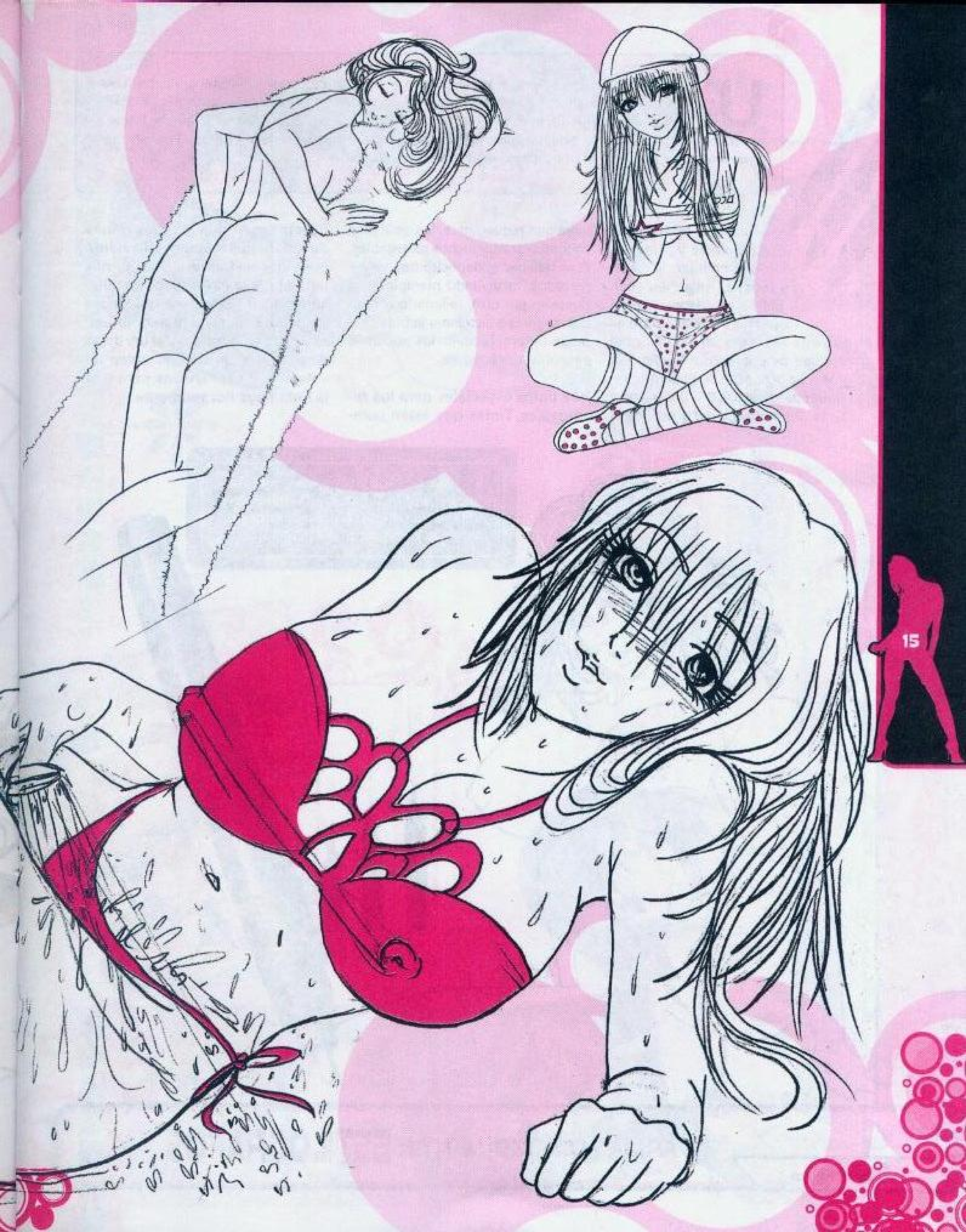


Los pliegues en la ropa son importantes, porque así se ve cómo interactúa la ropa con el movimiento de quien la porta. Podemos observar que la chica esta vestida, pero preparada para una muy buena escena hentai.

Como podrás observar, es difícil saber qué tipo de telas y pieles son porque los pliegues son muy parecidos, pero es importante saber, como dibujante, las diferentes tipos de telas que se utilizan, para que puedas ver el tipo de material y el comportamiento de diferentes telas y para qué se utilizan.

En el siguiente número veremos los demás tipos de telas que se pueden aplicar en el hentai. Tomen en cuenta que no sólo son chicas desnudas y ya, también hay que vestirlas y desvestirlas, jeje.

Deben de tomar en cuenta que primero deben dibujarlas desnudas y luego vestirlas, para que quede mejor la ropa y no se vea sobrepuesta. Sigan practicando y PERVERSOS TRAZOS...



Un estilógrafo, también denominado pluma estilográfica, pluma fuente o pluma o estilo, es una de las tantas herramientas que no debe faltar para un dibujante. También se utiliza en dibujo técnico o escritura, puesto que da una gran calidad de línea y precisión, claro, si se usa adecuadamente. En el mercado hay una gran cantidad de marcas y precios dependiendo si lo quieres recargable o desechable.

Cuando terminamos un dibujo y lo queremos entintar, lo hacemos particularmente con pluma. La diferencia entre la pluma y el estilógrafo es que este último te ofrece una gran cantidad de puntajes; me refiero al grosor de la punta. Los podemos encontrar desde el 0.0, 0.1, 0.2, hasta el .13. Ya dependiendo del grosor de la línea que requeramos, los podemos encontrar con cartuchos recargables. Para rellenar el depósito hay varios métodos, incluyendo reemplazar el depósito por otro, rellenarlo con un cuentagotas o succionar la tinta desde un tintero. También los podemos encontrar desechables.

Hay tintas especiales para los recargables. Tintas que están compuestas con agua, o tintas chinas de diferentes colores. Recuerda que los estilógrafos entre más pequeño sea el número más fina será la línea. Es por eso que debes tener cuidado en el mantenimiento de tu estilógrafos, y si los dejas de usar por un tiempo antes de volverlos a usar lavalos para que la tinta fluya normalmente.

En esta ocasión utilice los estilógrafos del punto 0.2, 0.4 y 0.7 para entintar esta belleza. A practicar nuevas técnicas y PERVERSOS TRAZOS...



ARMAS DEL DIBUJANTE: ESTILOGRAFOS

Por Zayuri Kyoto

HAJIME WATANABE

Por Zayuri Kyoto



SCHOOL RUMBLE

(Sukuru Ranburu, lit. "Alboroto Escolar") es un anime producido por Studio Comet, y realizado por Jin Kobayashi. Fue transmitida por un año y consta de un OVA. Una muy buena historia de escolapios, y claro, con las características del hentai.

El diseño de personajes fue realizado por Hajime Watanabe. Su arte es muy bueno y agradable, pues sabe plasmar lo clásico del fetichismo, las lolitas. El manga sigue publicándose por Shonen Magazine, y lo podemos encontrar a color. Chequen su trazo y color. Recuerden que la onda no es copiar, sino analizar para encontrar nuestro propio estilo.

CLASES DE COLOR: TRASPARENCIAS

Por Angelica Bracho

¿Qué es mejor que ver a una chica completamente desnuda? Pues verla con ropa muy sugerente que deje ver sólo lo indispensable, y la ropa transparente. En mi opinión es una manera muy insinuante de conquistar a un hombre...

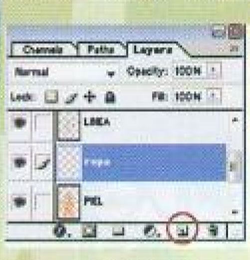
En esta ocasión veremos cómo lograr el efecto transparente en el Photoshop de manera muy sencilla.

Doy por sentado que tú, querido lector, tienes ya cierto conocimiento del programa Photoshop. Pero si tienes dudas sobre algo, no tienes más que mandarnos tus cartas con peticiones y sugerencias, y con gusto atenderemos los puntos en los que tengas problemas.



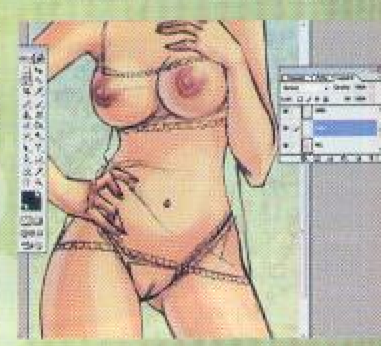
COMENCEMOS:

Tenemos aquí un dibujo previamente coloreado, dando color incluso a las partes del cuerpo que cubre la prenda.



Creamos una nueva capa llamada ropa, que se situará arriba de la capa donde coloreamos toda la piel.





Ahora, seleccionamos la herramienta lazo poligonal, y con ésta cubriremos todo el contorno de la ropa.

Selecciona un color de tu agrado en el set de colores. En mi caso elegí un tono rojizo para armonizar con el tono rosado de la piel de la chica.

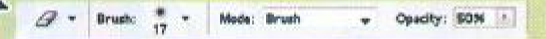


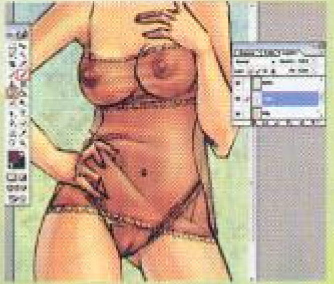


Dando clic en la cubeta, podrás ver la barra superior que muestra las propiedades de esta herramienta. Dejaremos el modo normal y lo que cambiaremos será el porcentaje de la opacidad, el cual dejaremos en 50% .

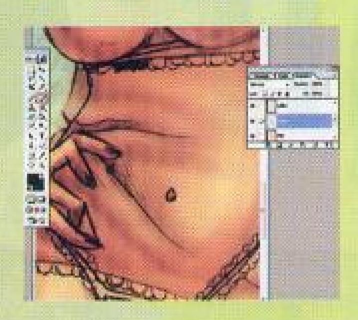
Nos dirigimos a la selección y rellenamos. Sencillo, ¿no?

Para enfatizar el efecto, usaremos el borrador con la forma de aerógrafo, y una opacidad de 50%. Lo usaremos a modo de brillo y donde se pegue la tela al cuerpo.





Para las sombras usamos el pincel con forma de aerógrafo a 50% de opacidad, con el mismo color que elegiste para rellenar tu prenda. Si ves que está muy oscuro puedes bajar la opacidad a 30%.



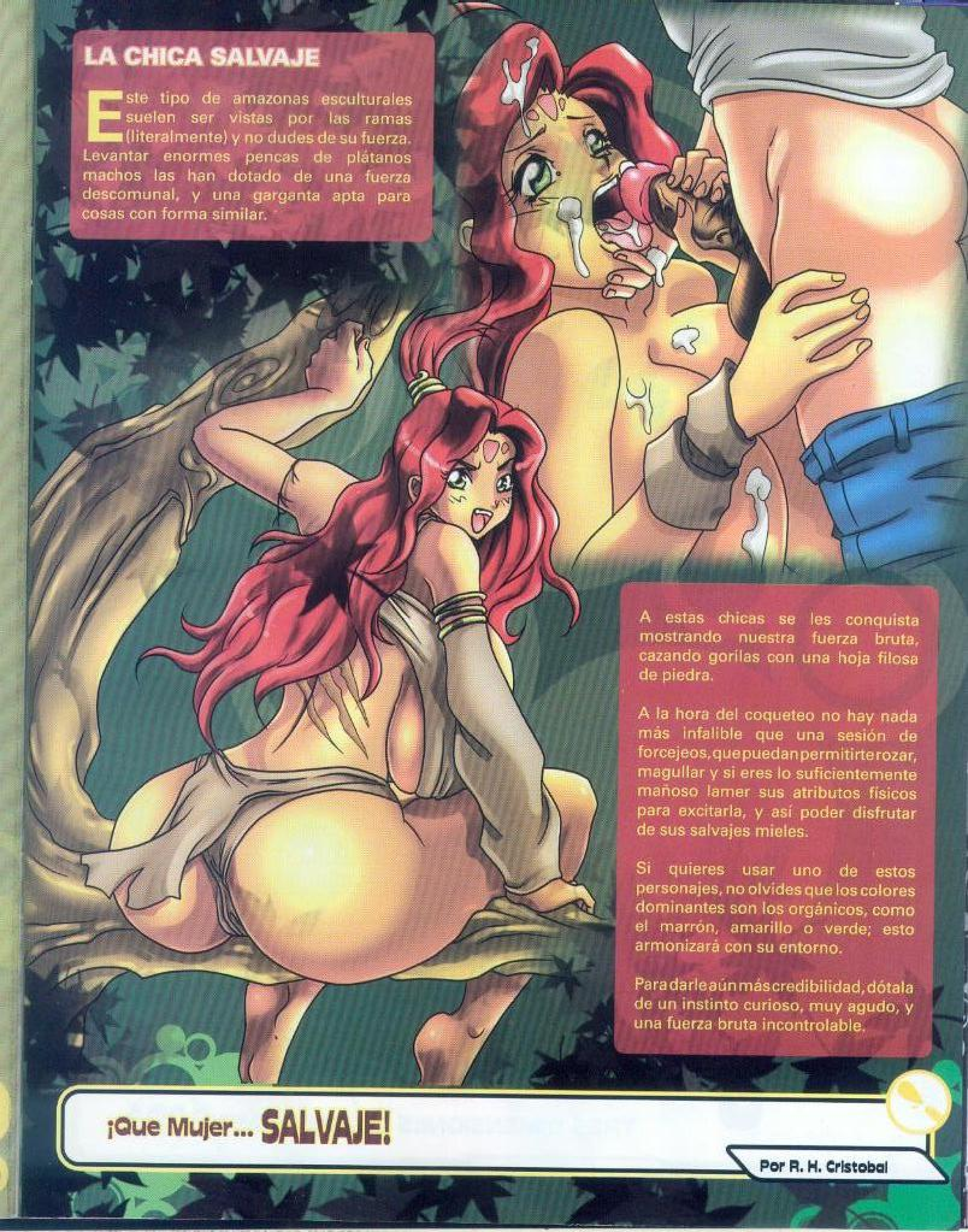
Para terminar, colorearemos los detalles como listones y encajes, con un pincel duro al 100% de opacidad. Si algunas partes de estos detalles están por debajo de la ropa, les pasamos el borrador en aerógrafo a 50% de opacidad para que la tela que esta por encima "opaque". Estos detalles y el efecto de transparencia en la ropa será más convincente.

Puedes practicar este efecto combinándolo con degradados o pinceles con texturas, y dotar de personalidad a cada prenda que vistan tus chicas.


Y finalmente, aquí tenemos el resultado final.

Hasta la próxima.





LA CHICA SALVAJE

Este tipo de amazonas esculturales suelen ser vistas por las ramas (literalmente) y no dudes de su fuerza. Levantar enormes pencas de plátanos machos las han dotado de una fuerza descomunal, y una garganta apta para cosas con forma similar.

A estas chicas se les conquista mostrando nuestra fuerza bruta, cazando gorilas con una hoja filosa de piedra.

A la hora del coqueteo no hay nada más infalible que una sesión de forcejeos, que puedan permitirte rozar, magullar y si eres lo suficientemente mañoso lamer sus atributos físicos para excitarla, y así poder disfrutar de sus salvajes mieles.

Si quieres usar uno de estos personajes, no olvides que los colores dominantes son los orgánicos, como el marrón, amarillo o verde; esto armonizará con su entorno.

Para darle aún más credibilidad, dótala de un instinto curioso, muy agudo, y una fuerza bruta incontrolable.

¡Que Mujer... SALVAJE!

Por R. H. Cristobal



Al principio, puede parecer que dedicarle mucho más tiempo al diseño u caracterización de los personajes que estarán incluidos en nuestros Renders (aunque esto bien puede aplicarse también al momento de dibujarlos), no es algo que debiera tener demasiada importancia.

Sin embargo, son justo esos ratos extras afinando los detalles referentes al aspecto final que deseamos tener en nuestra imagen, lo que seguramente hará mucho más atractivo el trabajo para las demás personas. Por no mencionar que elevará el encanto visual de las chicas que presentemos, si es que planeamos éstas sean el elemento central en el cuadro.

La caracterización de personajes en Poser es algo mucho más fácil que en la mayoría de otros programas 3D. Esto se debe a la enorme cantidad de elementos que se tienen a la mano para usar de manera inmediata.

Aunado a la muy amigable forma en que trabaja la interfase, nos da la posibilidad de hacer un número casi ilimitado de ensayos, o lo que es lo mismo, "prueba y error", hasta quedar satisfechos con el resultado final tras observar cada modelo (incluso en un Pre-render); colocándolo en nuestra escena y retirándolo si es que no nos agrada para conservarlo.

Por José Luis Belmont



Una parte siempre de importancia es el cabello. No sólo sirve para mejorar el aspecto que tendrán nuestras chicas virtuales (puesto que a casi nadie le agrada ver mujeres calvas todo el tiempo), así como ayudarnos en ocasionalmente a dar sensación de movimiento.

En más de una ocasión nos dejará acentuar mejor la personalidad con ciertos personajes, todo dependiendo de la idea que quizás hallas concebido con anterioridad, o una nueva acabada de ocurrir.

Cortos para mujeres conservadoras o tranquilas, a la altura de los hombros para esas que suelen ser del tipo dinámico y despreocupado; coletas si la intención es hacerlas parecer más infantiles; o el clásico largo sofisticado muy recurrido y gustado aunque algo más pesado en memoria para trabajar con él.

El color de la piel es otro punto primordial que influirá fuertemente ya que determinara la raza. Hay muchos tonos variantes en este apartado, que bien vale la pena probar no sólo para darle variedad a nuestros caracteres.

Se pueden llegar a obtener muy bonitas combinaciones de colores al experimentar mezclando personajes, cabellos y ropa. En fin, nunca sabes el resultado que puedes obtener, y quizás consigas crear ese personaje que después se volverá tu favorito.

Podemos complementar el tono de la tez ayudándonos con los morphs, modificando las facciones en un rostro, dando al modelo labios y nariz más ancha en el caso de las personas de color u ojos rasgados y rostros más redondos si se trata de asiáticos.


Así llegamos a la parte fundamental de crear a nuestro carácter, que es la ropa: meseras, estudiantes, doctoras, chicas peleadoras u cualquier otra profesión que podamos imaginar.
Absolutamente todo tipo de vestuario está permitido al realizar nuestra caracterización (incluso aquellos atuendos que simplemente nos podamos imaginar, aunque no existan en la vida real). Como en el manga japonés o la historieta erótica de cualquier otro país, las situaciones que se pueden plantear en donde estarán inmiscuidos nuestros personajes, pueden llevarse acabo en cualquier momento y lugar.
Recordemos que no siempre es obligatorio perder todas las prendas en el interludio amoroso.
3D
22
Cierto, de la vista nace el amor, y una buena cantidad de personas considera muy sexy la desnudez parcial.
Aunque al final siempre quedarán al descubierto esas zonas estratégicas que tanto gustan a los caballeros
La ropa es muy importante ya que no sólo sirve para evitar que anden por ahí desnudos (eso pasará después, estamos haciendo hentai, ¿recuerdas?), les hará lucir más atractivos y dinámicos resaltando en más de una ocasión su estupendo físico, sobre todo, si se trata de mujeres, al igual que nos ayudara para ubicarlos dentro del contexto en nuestra escena.
3D

Por supuesto, no olvides darles ese toque tan tuyo al desarrollar su personalidad, pues es ahí donde radicará una buena porción del encanto en cada una de tus caracterizaciones.

Sólo mira bien a todos aquellos personajes de series, películas u animaciones que nos gustan tanto. Por lo regular lo primero de ellos que despierta nuestra curiosidad, como para hacer que nos acerquemos, es el aspecto visual que tienen, pero es hasta que conocemos su forma de ser o comportarse cuando en realidad nos enganchamos y llegamos a hacernos fans.



Y yo no puedo esperar al día en que tratemos todo lo relacionado con Bondage chicas ¡Yum! ¡Yum!...

No te limites, prueba toda la ropa que sea posible. Lo mejor de todo es que al ser 3D siempre es posible cambiar ésta para adecuarla a diferentes situaciones, conservando frescos a los personajes.

¡Nos vemos el siguiente número!

Chicas de tu CONSOLAción

Por Aurak

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com Sólo los mejores serán los publicados.

Cuando mandes tus dibujos via e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB.



PRIMER JUEGO EN APARECER: XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT

Peso: 92 Kilogramos (tomemos en cuenta que es una androide)
Busto: 85 cm.
Cintura: 58 cm.
Cadera: 88 cm.

Empezaré por decirles que aunque se vea delicada, pues no lo es, KOS-MOS es una sexy androide de la serie *Xenosaga,* un juego muy bueno la verdad, por que mezcla la religión con la historia de una forma entretenida e intrigante, así como cosas del *Libro de las revelaciones* como teorías de psicología.

Digamos que ella es una bella androide que pesa mucho, pero eso no le quita lo antojable, y atractiva para la vista. El tipo de androide es llamado (Gynoid) hecho por las Industrias interestelares Vector. Ella está equipada con armas múltiples y también hechas con nanomaquinas, así que es completamente un "robot". Está programada para proteger a su co-creador Shion Uzuki, y también está equipada con Personalidad Simulada, así que hagan volar su imaginación, ya que la pueden dibujar de muchas formas y posiciones...

SIGUIENTE NÚMERO: LARA CROFT DE TOMB RAIDER



ISRAEL GONZÁLEZ FALCÓN

Te agradecemos habernos mandados tus imágenes. Checando parte del material que nos mandaste, sólo cabe decir que en el 3D no vas tan mal, pero aún te falta, más que nada en darles más movimiento y lograr expresiones más sutiles y creíbles. El problema que se tiene en el 3D es que se le pueda dar una personalidad propia a cada personaje, porque acaban viéndose iguales; sólo debes tener más cuidado en eso.

Con respecto a tu trabajo a línea, bueno esa chica-vaquita seguro será del gusto de mucha gente. Tu trazo se ve limpio y firme, dejando ver que ya tienes un estilo muy propio y original; tu manejo de la anatomía es muy bueno. Así que sin más que decir, felicitaciones.





Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai* Salvador Díaz Mirón No. 156 Col. Santa María La Ribera Del. Cuauhtémoc, C.P. 06400, México D. F. dbhentai@vanguardiaeditores.com. Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono y correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 píxeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.

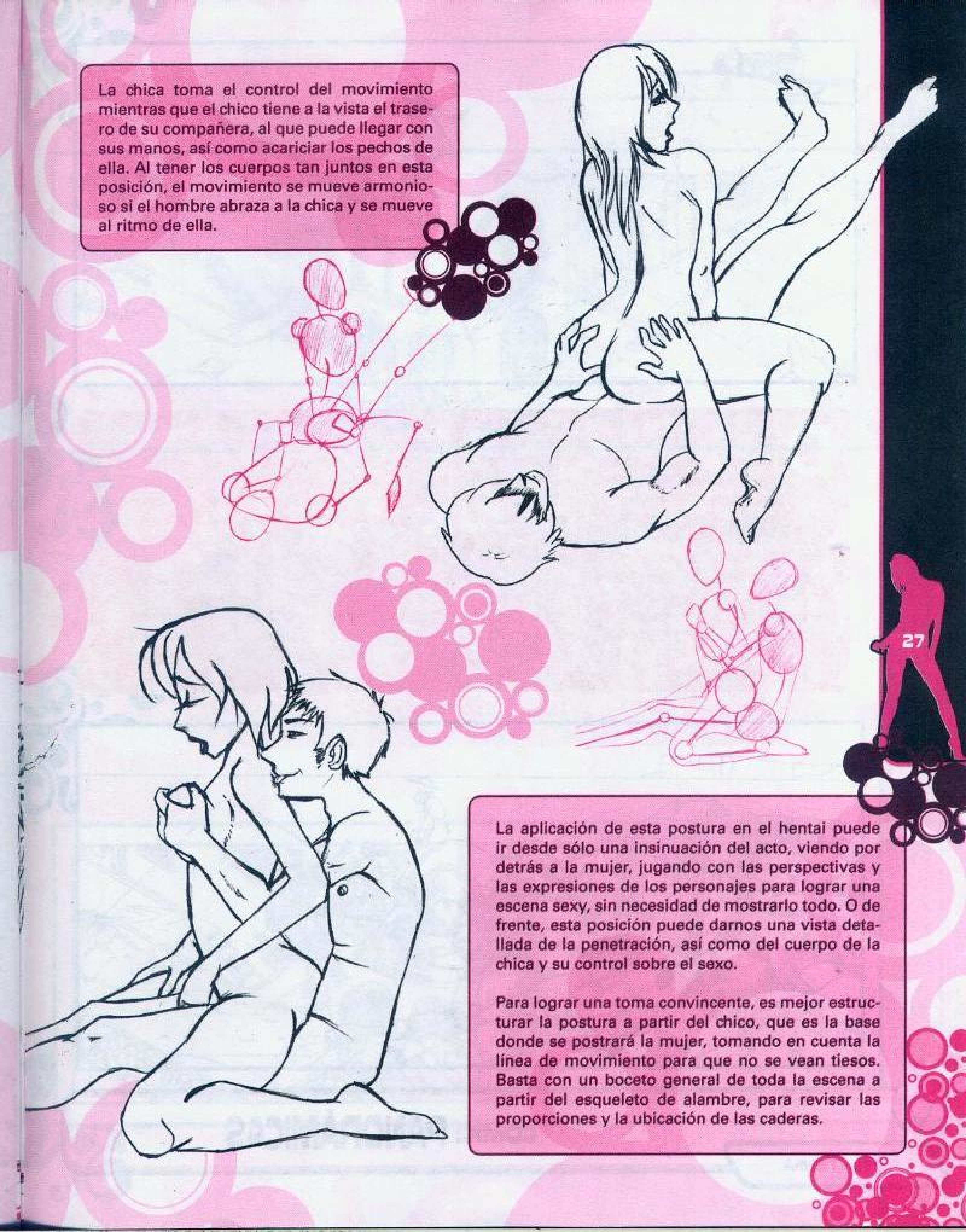


POSICIONES: LA YEGUA INVERTIDA

Por Angélica Bracho

La postura de la yegua invertida puede ser muy divertida, pero debe hacerse con cuidado para no tener calambres o lastimarse. Consiste en que el hombre se sienta recargando su peso sobre los brazos inclinados hacia atrás, con las piernas extendidas o en alguna postura comoda. La mujer se coloca arriba del hombre recargada a éste, dándole la espalda y apoyando sus manos en los muslos.

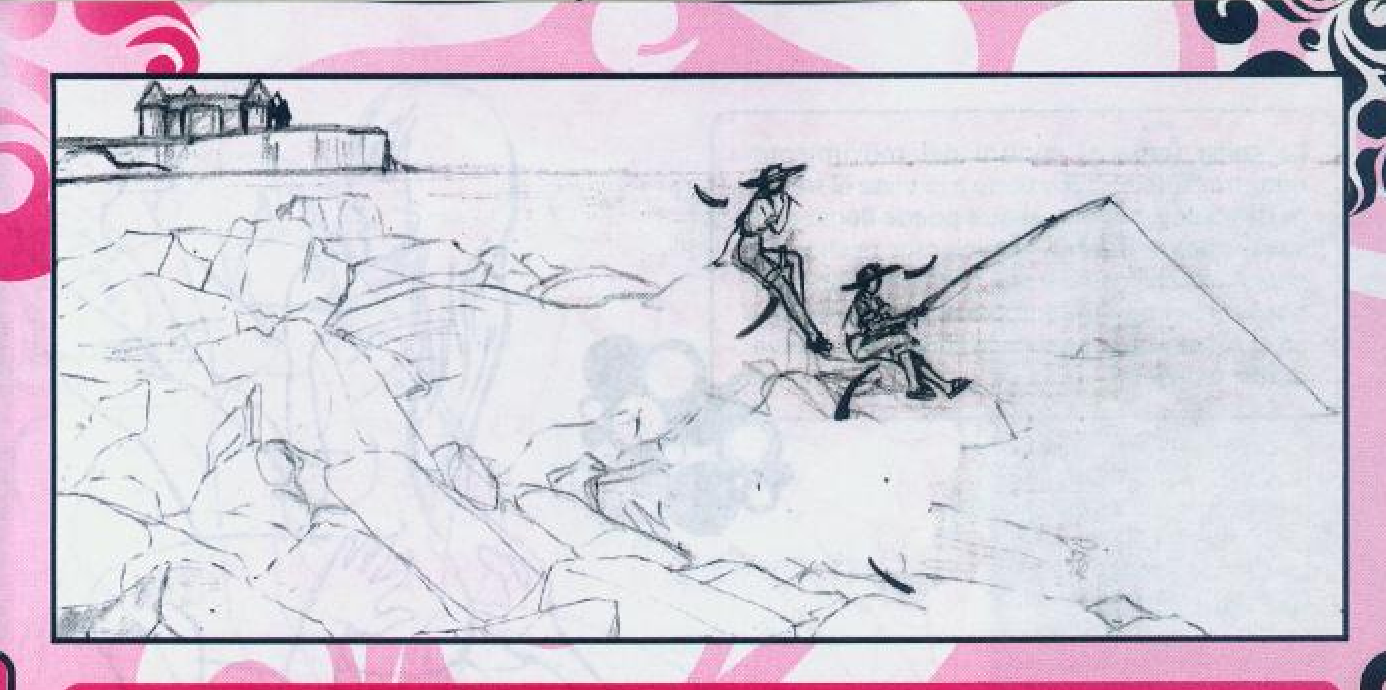
Esta posición puede volverse algo complicada si la chica se mueve mucho. Es una penetración completa, pero el miembro del chico puede salirse por el movimiento, el cual debe ser suave y profundo.



La chica toma el control del movimiento mientras que el chico tiene a la vista el trasero de su compañera, al que puede llegar con sus manos, así como acariciar los pechos de ella. Al tener los cuerpos tan juntos en esta posición, el movimiento se mueve armonioso si el hombre abraza a la chica y se mueve al ritmo de ella.

La aplicación de esta postura en el hentai puede ir desde sólo una insinuación del acto, viendo por detrás a la mujer, jugando con las perspectivas y las expresiones de los personajes para lograr una escena sexy, sin necesidad de mostrarlo todo. O de frente, esta posición puede darnos una vista detallada de la penetración, así como del cuerpo de la chica y su control sobre el sexo.

Para lograr una toma convincente, es mejor estructurar la postura a partir del chico, que es la base donde se postrará la mujer, tomando en cuenta la línea de movimiento para que no se vean tiesos. Basta con un boceto general de toda la escena a partir del esqueleto de alambre, para revisar las proporciones y la ubicación de las caderas.



Dentro del cómic existen muchos tipos de encuadres, tomas o vistas, todas ellas se combinan para contar nuestras historias.

Si son muchos y variados, pero los iremos viendo poco a poco. Ya en el número anterior vimos el uso de escenarios, que ayuda a que los personajes no se vean flotando en el limbo dentro del cuadro del dibujo.

Ahora veremos las panorámicas, que no son más que tomas abiertas de los lugares, principalmente de paisajes, pero también pueden verse a detalle lugares como habitaciones.

Existen elementos que debes conocer para realizar las panorámicas, y las veras aquí aplicadas para que las comprendas mejor.

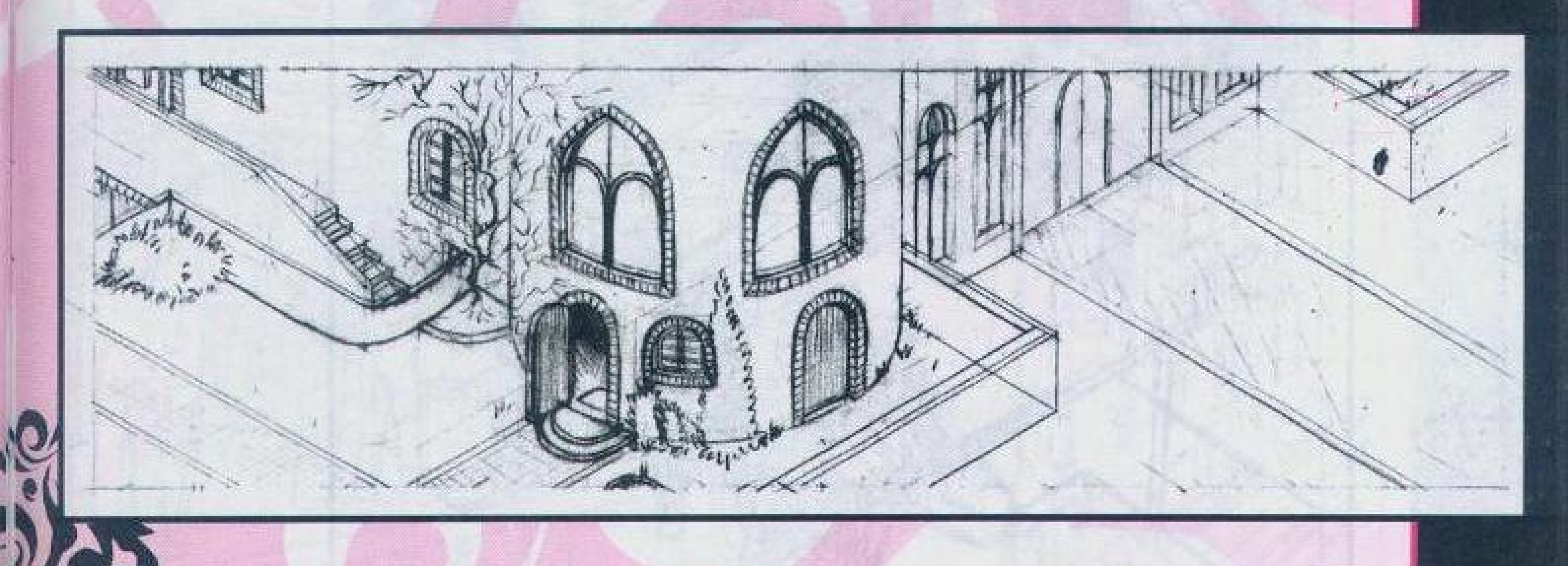
En esta escena vemos un paisaje amplio de un mar, y al fondo un peñasco. Realmente no usamos los llamados puntos de fuga, pero sí la línea de horizonte, que es donde se ve la división del mar y del cielo.

Esta línea la ubicaremos al nivel del ojo del lector o espectador, como si estuviera unas rocas más cerca de la toma.



CÓMIC: PANORÁMICAS

Por NASTIENKA





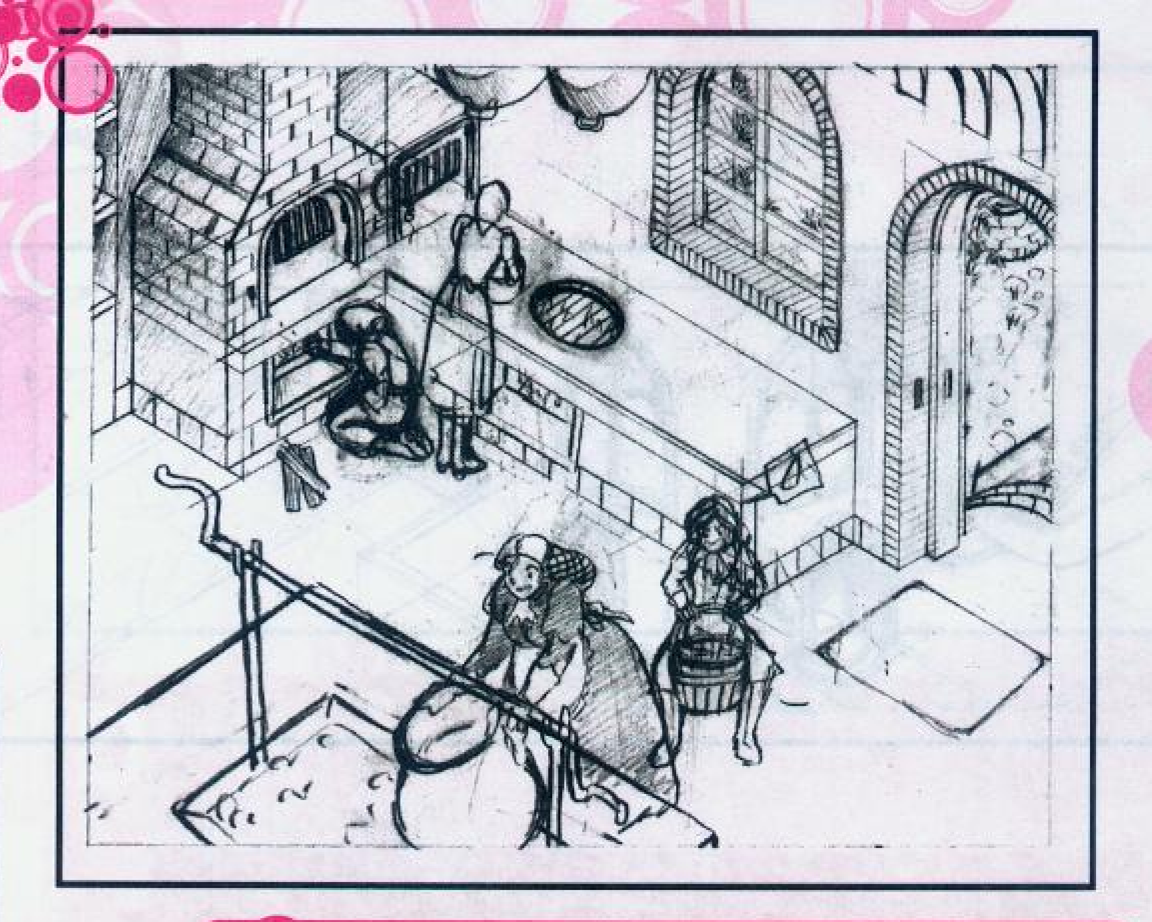
En este otro encuadre vemos una casa. No se ve toda, sólo una parte, en la que podemos notar varios detalles de la misma. Este tipo de encuadres se llaman Bird Eye o Vista de Pájaro, que no es más que una toma desde arriba.

Esta misma vista la usamos para mostrar esta habitación, que nos sirve para mostrar varios detalles. Logramos ver que es una casa con muchos detalles. Pero así como puedes mostrar una casa o una cocina, puedes mostrar tambien una recamara o un baño, donde una fogosa pareja sacia sus más bajos instintos sexuales.



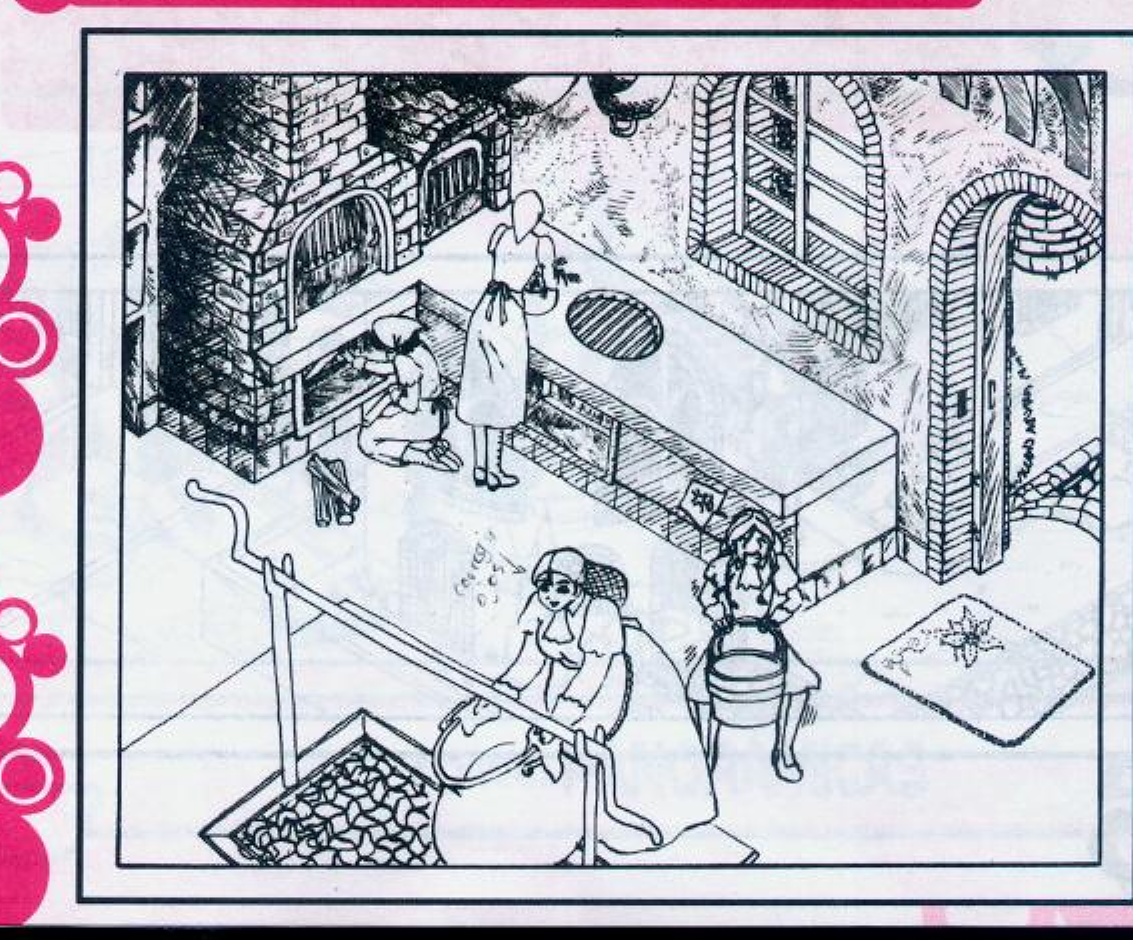


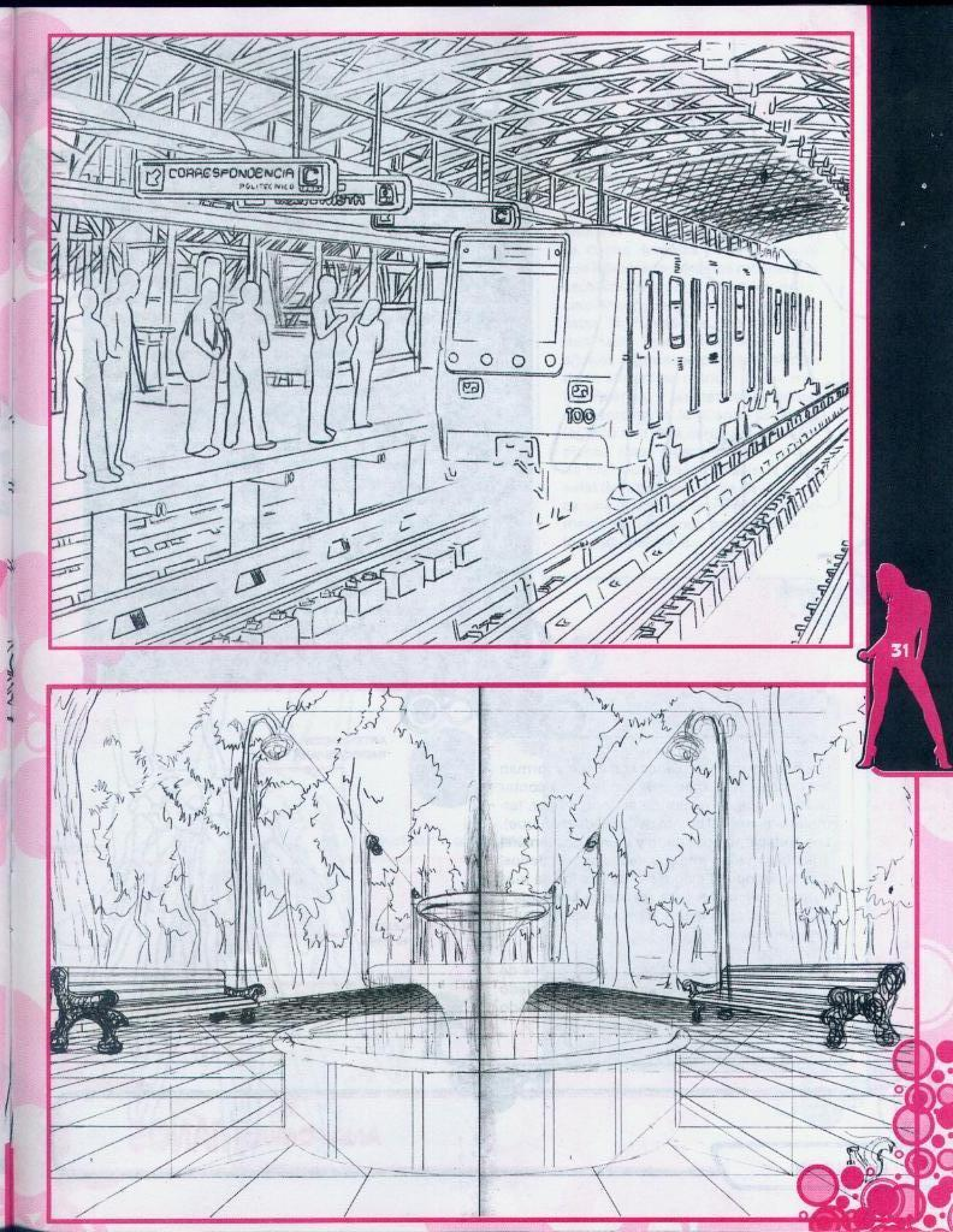






Otro tipo de escenas es mostrar lugares públicos como este metro. Sea hentai o no puede ser útil en tus historias. Pueden complicarse por la gran cantidad de líneas, pero son detalles que logran captar la atención del espectador.




CORRESPONDENCIA
POLITECNICO
100

ANATOMÍA: MANOS

Por RAZVAN



Bienvenidos de nuevo a su clase de anatomía. En ésta ocasión estudiaremos una de las partes del cuerpo que más dificultad le causan a la mayoría de los dibujantes, las manos. Debido a éste problema, es común ver que los dibujantes noveles eviten a toda costa dibujar manos, por lo que suelen escoger poses en las que las oculten; sin embargo, al hacer esto se privan de uno de los elementos de mayor expresividad que posee la figura humana, ya que las manos permiten una amplia gama de expresiones. El lenguaje corporal que con ellas se expresa dota de gran fuerza y personalidad a tus personajes, de ahi la importancia de su estudio.

Las manos poseen un gran numero de músculos, tendones y huesos que les brindan de su amplia gama de movimientos. A continuación te daré una explicación tanto de su estructura ósea como muscular, para que tengas una mejor comprensión acerca de su movimiento, y que te facilite la tarea de dibujarlas.

En la base de la mano se encuentran los huesos carpianos, que son ocho. Sus lados poseen superficies articulares por las que se unen entre sí mediante ligamentos.

La muñeca se curva en la articulación entre los huesos carpianos y el radio. Esta articulación hace posibles cuatro movimientos que tu mismo puedes intentar. Éstos son fe flexión (curvarla hacia delante), extensión (curvarla hacia atrás), abducción (alejar la mano con respecto al cuerpo, descansándola con la palma mirando al frente), y aducción (la mano se aproxima al cuerpo), gracias a éstos cuatro movimientos podemos rotar la muñeca en forma circular.

Los huesos metacarpianos son cinco y forman los huesos de la mano. Se empiezan a contar desde el que corresponde al dedo pulgar, terminando en el del quinto dedo (dedo meñique). Los metacarpianos cuarto y quinto poseen una articulación diferente a la de los demás dedos, que le permiten flexionarse de una forma más libre (por ejemplo, para realizar la conocida V de la victoria, en la que flexionamos el anular y el meñique).

Las falanges son los huesos de los dedos de la mano. Es importante notar que cada dedo cuenta con tres falanges, a excepción del dedo pulgar que únicamente cuenta con dos.



Asimismo la mano cuenta con varios músculos que le permite realizar diversos movimientos. Los músculos interóseos (músculos hallados entre hueso y hueso), son siete, cuatro dorsales y tres palmares. Los interóseos dorsales rellenan los espacios existentes entre los metacarpianos, y surgen de los lados de éstos. Su función es tirar de los dedos hacia fuera (alejándolos entre sí). Los interóseos palmares parten de la superficie palmar de los metacarpianos, y sus tendones tienen su inserción en la falange proximal (el lado que está cerca del metacarpiano), éstos músculos se encargan de tirar de los dedos hacia la línea axial (la línea axial, o eje de la mano es una línea que corre por el dedo medio de la mano), es decir acerca los dedos entre sí.

El dedo pulgar cuenta con varios músculos que le permiten diversos movimientos.

El oponente del pulgar, permite al pulgar flexionarse de manera interna, permitiéndole tocar al dedo meñique.

El abductor corto del pulgar tira de éste dedo hacia delante en ángulo recto, con respecto a la palma de la mano, y también hacia la linea media.

El flexor corto del pulgar actúa en conjunto con el músculo oponente para rotar el metacarpiano hacia adentro, así como para flexionarlo.



El aductor del pulgar tira del metacarpiano y mantiene al pulgar en esta posición.

El tendón del flexor común profundo de los dedos, y el flexor común superficial de los dedos se encargan de flexionar los dedos, lo que permite cerrar el puño.

El meñique cuenta con dos músculos que le permiten alejarse y acercarse a los demás dedos. Estos músculos son el abductor y el oponente del quinto dedo.

Estos son los músculos más importantes de la mano. Como habrás podido ver, gracias a estos músculos la mano posee una gran movilidad.

Las manos son una parte muy especial del cuerpo en el aspecto de expresión corporal, ya que ayudan a reforzar lo que el personaje quiere expresar.

Amor, ternura, coraje, o pasión desenfrenada, éstas y más expresiones suele ser difícil representarlas adecuadamente, de ahí la importancia que tiene el saber dibujar las manos adecuadamente y, como mencionaba al principio de la clase, no omitir las manos cuando dibujes, aunque es una parte del cuerpo que es difícil de dominar por completo. En verdad merece la pena el esfuerzo que lleva su estudio y comprensión, ya que como resultado lograrás una mayor fuerza en las expresiones.



Como te podrás dar cuenta, las manos son un elemento de gran importancia en el dibujo en general, pero muy especialmente en el hentai. Así que practica y estudia mucho las expresiones que con ellas se pueden lograr, ve películas...parejas en la calle, o con tu propia pareja, presta atención al papel que juegan las manos...

Una gran ventaja es la posibilidad de estudiar tus propias manos como referencia a la hora de dibujarlas, así que aprovéchate de esto para dibujarlas en diversas posiciones.

Espero que esta clase te haya sido de utilidad, nos veremos en el próximo número.

Esta sección te ayudara a comprender la elaboración de ciertas posiciones, como veras solo hace falta saber donde va cada cosa, ya pasamos de la etapa de bolitas y palitos, es hora de jugar con volumen y detalles.

una sexy chica te espera pero primero debes dibujarla, guiate paso a paso para poder hacerla...

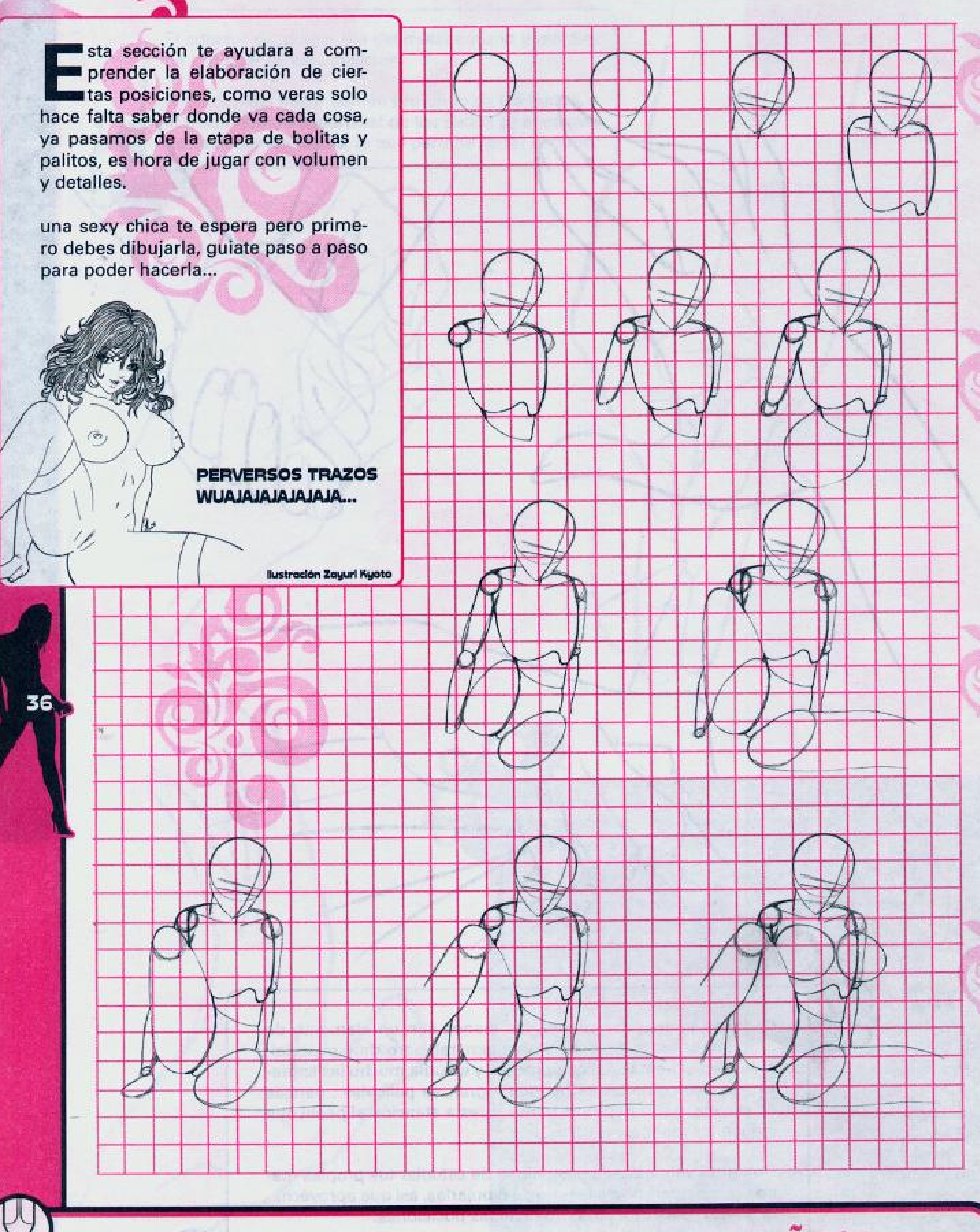
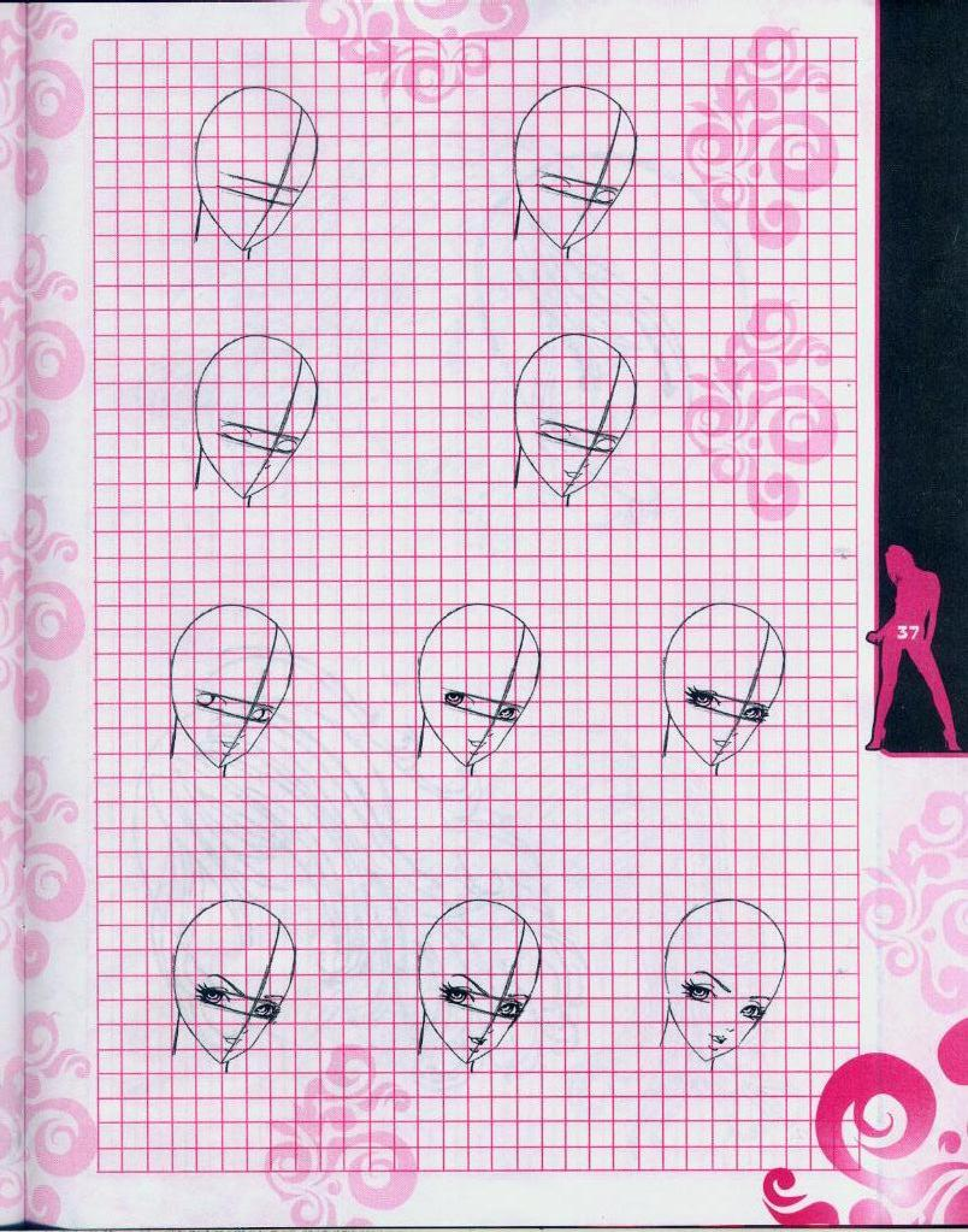
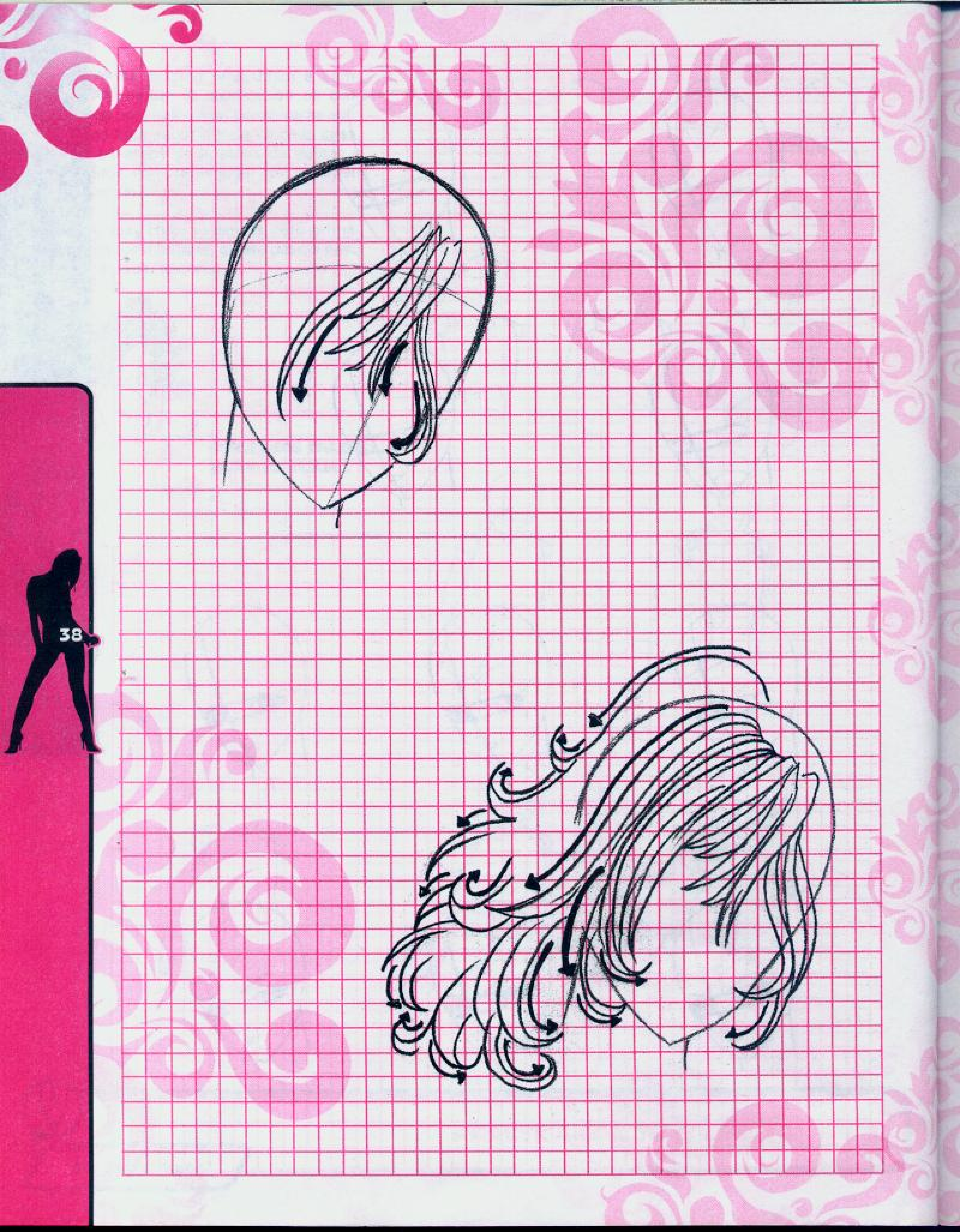


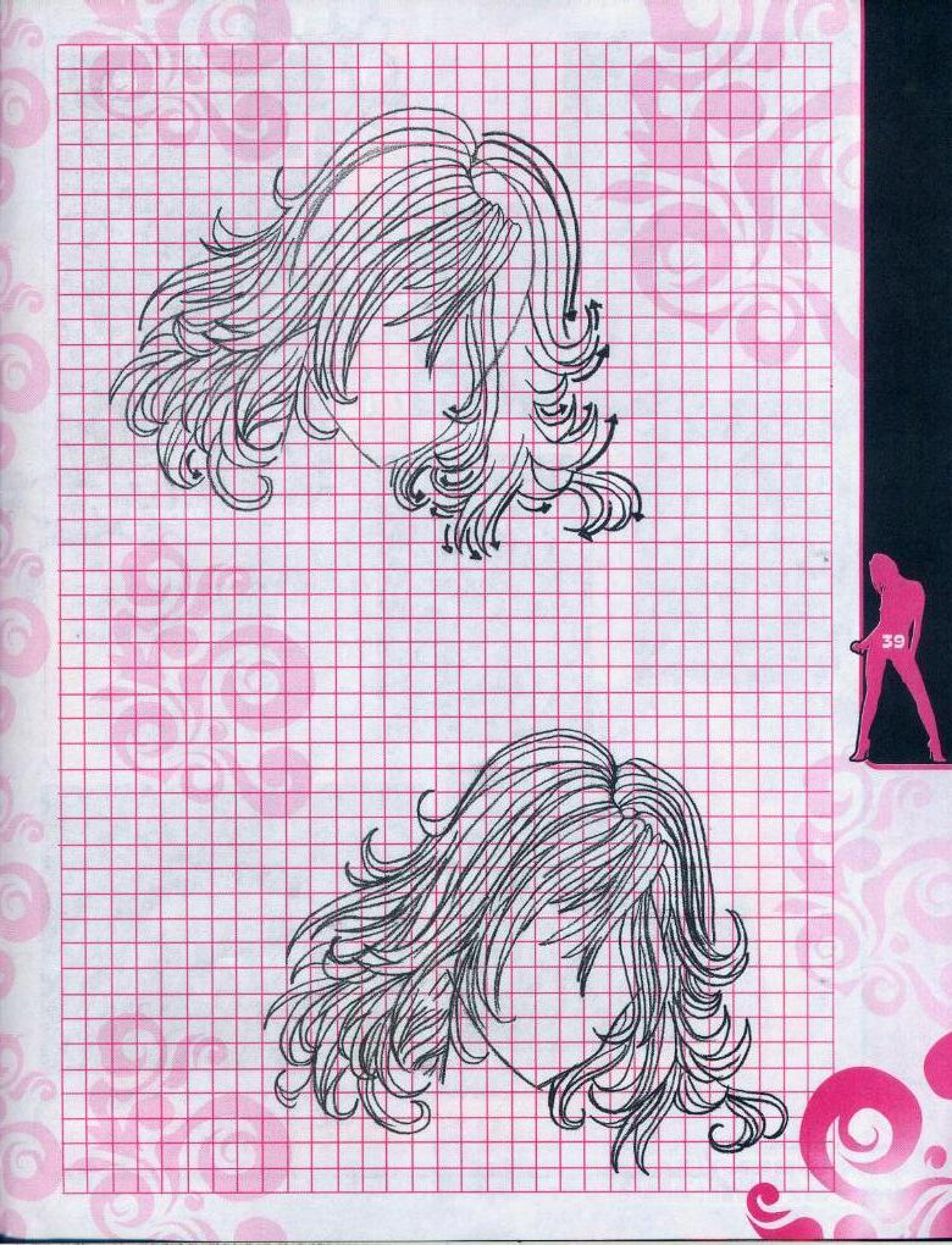
Ilustración Zayuri Kyoto

PRACTICA CON TU MUÑECA

Por Zayuri Kyoto






39

CARPETA CON TU PESONAJE FAVORITO

Esta carpeta esta hecha tan solo con dos octavos de papel cascaron, un poco de tela, en este caso manta y pinturas textiles. En ella podrás guardar tus bocetos, ilustraciones, fotos, recortes o lo que se te ocurra para protegerlos, y así lucir a tu personaje favorito. Lo único que tienes que hacer es unir los cascarones por un lado con cinta adhesiva y forrarlos con la manta o tela, hacer tu ilustración de tu personaje favorito y comenzar a pintarlo utilizando pinceles de diferentes tamaños. Una vez que esté ya pintado todo, puedes delinearlo con un plumón y listo para utilizarlo.

¡Hentai Pervers!, envíenos qué es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea, no importa si los usan como servilleta, denle valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai, a la siguiente dirección:

Salvador Díaz Mirón
No. 158 Col. Santa
Ma. La Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 1323•0100









Y TÚ, ¿QUÉ LES HACES?

Por Gom Tuza de Potter

¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.